02/93

GASYSTORM
ANLEITUNG

Die Vorgeschichte

Wir schreiben das Jahr 2033. Wieder einmal waren wir zu Besuch bei Nobelpreisträger Prof. Otto Schmalhirn. Doch es sollte kein gewöhnlicher Besuch werden...

Der Professor führt Dich in sein Entwicklungslabor, in dem einmal mehr die Unordnung wütete. Stolz zeigte er auf ein Gerätm das in der Mitte des Raumes auf einem Tisch positioniert war. Zuerst denkst Du an einen alten Bergsteigerrucksack, doch die vielen Knöpfe und Anzeingen machten diesen Gedanken schnell zunichte.

Du glaubst Deinen Ohren nicht zu trauen, als der Professor erklärte, daß es sich hierbei um eine Zeitmaschine handelte.

Und er hatte DICH zu seiner ersten Versuchsperson auserkoren. Du wehrst Dich natürlich mit Händen und Füßen gegen diesen Plan, doch die Entscheidung Schmalhirns stand fest.

Der Codename der Operation war "Greystorm". Der Professor fing an, Dich mit der Bedienung des Gerätes vertraut zu machen. Doch abgesehen davon, daß Dir das wissenschaftliche Gerede ins eine Ohr rein und aus dem anderen wieder herausging, hast Du von vornherein das Gefühl, das irgendetwas schief gehen würde. Du setzt Dir das Gerät auf den Rücken und nach einer erneuten Warnung des Professors, auch alle seine Anweisungen zu befolgen, betätigst Du den Timewarp-Knopf.

Du hörst ein lautes Quietschen und dann wurde es schwarz vor Deinen Augen. Als Du die Augen wieder öffnest, glaubst Du zu träumen. Hinter einem Stein saß ein Saurier, der gerade seinen Mittagsschlaf

zu halten schien. Ringsherum sind hohe Gräser und am Horizont dreht ein Ur-Vogel seine Kreise. Du warst in der Steinzeit !

Nach einem ersten Erkundungsgang entscheidest Du Dich für eine Fortsetzung der Zeitreise. Flux eine neue Zeit eingegeben und schon ging die Post ab. Nach 6 Reisen bermerkst Du ein Blinken auf der Attention-LED. Es mußte der Professor sein, der Dir irgendetwas mitteilen wollte. Also drückst Du den Backtime-Knopf und...Was war das ?!

Ein erneuter Versuch und wiederum ein Blinken der Errorlampe. Plötzlich fällt es Dir ein. Du hast ein wichtiges Detail bei der Zeitreise vergessen! Dieses führte dazu, daß bestimmte Chips der Timewarp-Maschine in der vorherigen Zeit zurückblieben. Und die fehlenden Teile verhindern nun ausgerechnet das Zurückkehren in die Gegenwart.

Doch da war noch mehr. Der Schutzschild, der Dich für andere Wesen unsichtbar gemacht hatte, war jetzt deaktiviert. Dir bleibt nur eine Chance in die Gegenwart zurückzukehren. Sammle die verlorenen Teile aus den Zeiten zusammen und kehre dann in die Gegenwart zurück.

Spielbedienung

Nachdem das Laden beendet ist, erscheint ein Intro, das durch Drücken des Feuer-knopfes verlassen wird. Daraufhin gelangt man ins Spiel. In dem folgenden Auswahlbildschirm kannmit Hilfe des Joysticks ein Pfeil auf eine der 6 Zeit-zonen bewegt werden. Folgende Orte stehen zur Wahl:

Stone Age	- Steinzeit
Tarzan´s Jungle	- Djungel
Modern Times	- Neuzeit
Techno-City	- Zukunfts-Stadt
Waterfalls	- Wasserfälle
Middle Age	- Mittelalter

Die ersten drei Zeitzonen lassen sich direkt anwählen. Die anderen Zonen lassen sich erst betreten, wenn aus den untergeordneten Stufen die benätigten Teile eingesammelt worden sind. So läßt sich z.B. der Wasserfall erst spielen, wenn die ersten drei Zonen beendet worden sind.

Nachdem der Pfeil auf der gewünschten Stelle positioniert ist, wird die Zeit-maschine durch Drückendes Feuerknopfes aktiviert. Sollte Die bei der Auwahl ein Fehler unterlaufen sein, wird dieser in der Stztuszeile angezeigt.

Nach dem Beenden des Auswahlvorganges wird die Zeitzone nachgeladen und gestartet.

Die Anzeige

LIVECOUNTER (links außen)

Gibt die Anzahl der restlichen Leben an.

TIMEZONE (rechts außen)

Die aktuelle Zeitzone wird angezeigt.

SCORE (mitte unten)

Zeigt die erreichten Puntke an.

EXTRA-WEAPON (mitte oben)

Zum Glück hat der Professor ein paar Waffenfür den Notfall implementiert. Sie können jedoch meist erst durch das Einsammeln eines besonderen Icons, die manche Gegner bei deren Zerstörung fallen lassen, aktiviert werden. Eine Waffe wird durch Drücken der Leertaste eingeschaltet.

Es stehen folgende Waffen zur Auswahl:

1 - Standard Fireshoot 32mm
    Entwickelt   :2024
    Hersteller   :Smith Weapons Inc.
    Durchschlagskraft:gering
    Geschwindigkeit   :normal

2 - Advanced Fireshoot 38mm
    Entwickelt   :2027
    Hersteller   :Smith Weapons Inc.
    Durchschlagskraft:mittel
    Geschwindigkeit   :hoch

3 - T & T Autofire Gun
    Entwickelt   :2030
    Hersteller   :T&T Laboratories
    Durchschlagskraft:hoch
    Geschwindigkeit   :sehr hoch
    (Standardwaffe der Alliierten im Maaskrieg 2031)

4 - Kashkow Flamethrower
    Entwickelt   :2032
    Hersteller   :Petersen & Co.

Durchschlagskraft:enorm
Geschwindigkeit :gering
(Bei dieser Waffe stehen nur jeweils 12 Schuß zur Verfügung)

5 - Arnett Super Smart
Entwickelt :2029
Hersteller :F. Arnett Weapons
(Zerstört alles Leben im Umkreis von 40m)

6 - Super Shield
Entwickelt :2031
Hersteller :National Victory Associations
(Verleiht für einen kurzen Zeitraum Unsterblichkeit)

7 - Energy Refueler
Hersteller :LARA
(Regenereiert die Energie der Timewarp-Maschine)

ENERGYSTATUS (mitte)

Zeit die verbleibende Energie an.

MYSTERY (links & rechts)

Diese beiden Lampen wurden nur für den Notfall implementiert. Leider hast Du vergessen, was Dir Prof. Schmalhirn über deren Bedeutung gesagt hat. Also mußt Du es selbst herausfinden.

Nachdem alle Teile einer Zeitzone aufgesammelt worden sind, gelangst Du wieder zum Auswahlbildschirm zurück. Nachdem alle 6 Zeitzonen durchspiel wurden, ist der Auftrag beendet und Du kannst Dich getrost zurücklehnen.

(rb/wk)